

## 31. Zürcher Kantonalmusikfest in Urdorf und Schlieren Musikinstrumente Percussion Konzertlokal Reformierte Kirche Schlieren (3. Klasse)

4	Pedalkesselpauken	Majestic Symphonic Grand	32", 29", 26", 23" Stimmanzeiger Deutsch
1	Paukensitz	Kolberg	Stufenlos Höhenverstellbar
1	Drum Set	Gretsch Renown	20" Bass Drum, 10", 12" Tom 15" Floor Tom, 14" Snare Drum
1	Beckensatz	Paiste Twenty Serie	20" Ride, 16", 18" Crash 14" Hi-Hat, 12" Splash
1	Hardware für Drum Set	Gibraltar	1 Fusspedal, 1 Hi-Hat Maschine, 4 Cymbalständer 1 Snare Ständer
1	Schlagzeugsitz	Tama	Höhenverstellbar
1	Grosse Trommel Kleine Trommel	Majestic Prophonic Majestic Prophonic	32" * 18", auf Kolberg Wagen 14"*5" auf Ständer zum stehend Spielen
<del>'</del>	Paar Bongos	LP Generation III	Auf Ständer zum stehend Spielen
	r dar Borigos	Li Concidion in	Aut Stander Zum Stenend Opicien
2	Wirbelbecken	Majic Symphonic	21", 19" Suspended
1	Tam Tam	Wuhan	36" inkl. Schlägel
1	Tam Tam Ständer	Kolberg "Galgen"	Für 40" Tam Tam
1	3er Set Wood Block	Grover Pro Percussion	Auf Spezialständer Kolberg
1	5er Set Temple Block	Grover Pro Percussion	Auf Spezialständer Kolberg
1	Windchimes	Tree Works Percussion	Doppelreihig, auf Beckenständer
1	Pedalglockenspiel	Studio 49 RGC 3030	3 Oktaven f2 – f5; Klangstahlplatten
1	Xylophone umstellbar Gestuft/Flach	Studio 49 RXC 3050	3 ½ Oktaven f1 – c5; Honduras Palisander
1	Vibraphone	Studio 49 RVC 3030	3 Oktaven f – f3; Aluminium Klangplatten
1	Röhrenglockenspiel	Kolberg Gestell, Premier Röhren	1 3/4 Oktaven c – f Geschlossene Dämpfung
1	Beckenständer	Kolberg	Für Konzertcymbalen
1	Paar Konzertcymbalen	Zildjian	20" Medium Light
5	Schlägelablagen	Kolberg	40*40 cm

## Allgemeines:

Kleinpercussionsinstrumente wie Sleight Bells, Tambourin ohne Fell, Finger Cymbals, Tambourin oder Triangel, die nicht auf der Liste aufgeführt sind, sowie sämtliches Schlägelmaterial, müssen von den teilnehmenden Vereinen selbst mitgebracht werden.

Fragen zu den Instrumenten beantwortet Ihnen Emil Bolli (emil.bolli@murbach-musik.ch) gerne persönlich.